Acerca de este libro

Esta es una copia digital de un libro que, durante generaciones, se ha conservado en las estanterías de una biblioteca, hasta que Google ha decidido escanearlo como parte de un proyecto que pretende que sea posible descubrir en línea libros de todo el mundo.

Ha sobrevivido tantos años como para que los derechos de autor hayan expirado y el libro pase a ser de dominio público. El que un libro sea de dominio público significa que nunca ha estado protegido por derechos de autor, o bien que el período legal de estos derechos ya ha expirado. Es posible que una misma obra sea de dominio público en unos países y, sin embargo, no lo sea en otros. Los libros de dominio público son nuestras puertas hacia el pasado, suponen un patrimonio histórico, cultural y de conocimientos que, a menudo, resulta difícil de descubrir.

Todas las anotaciones, marcas y otras señales en los márgenes que estén presentes en el volumen original aparecerán también en este archivo como testimonio del largo viaje que el libro ha recorrido desde el editor hasta la biblioteca y, finalmente, hasta usted.

Normas de uso

Google se enorgullece de poder colaborar con distintas bibliotecas para digitalizar los materiales de dominio público a fin de hacerlos accesibles a todo el mundo. Los libros de dominio público son patrimonio de todos, nosotros somos sus humildes guardianes. No obstante, se trata de un trabajo caro. Por este motivo, y para poder ofrecer este recurso, hemos tomado medidas para evitar que se produzca un abuso por parte de terceros con fines comerciales, y hemos incluido restricciones técnicas sobre las solicitudes automatizadas.

Asimismo, le pedimos que:

+ *Haga un uso exclusivamente no comercial de estos archivos* Hemos diseñado la Búsqueda de libros de Google para el uso de particulares; como tal, le pedimos que utilice estos archivos con fines personales, y no comerciales.

+ *No envíe solicitudes automatizadas* Por favor, no envíe solicitudes automatizadas de ningún tipo al sistema de Google. Si está llevando a cabo una investigación sobre traducción automática, reconocimiento óptico de caracteres u otros campos para los que resulte útil disfrutar de acceso a una gran cantidad de texto, por favor, envíenos un mensaje. Fomentamos el uso de materiales de dominio público con estos propósitos y seguro que podremos ayudarle.

+ *Conserve la atribución* La filigrana de Google que verá en todos los archivos es fundamental para informar a los usuarios sobre este proyecto y ayudarles a encontrar materiales adicionales en la Búsqueda de libros de Google. Por favor, no la elimine.

+ *Manténgase siempre dentro de la legalidad* Sea cual sea el uso que haga de estos materiales, recuerde que es responsable de asegurarse de que todo lo que hace es legal. No dé por sentado que, por el hecho de que una obra se considere de dominio público para los usuarios de los Estados Unidos, lo será también para los usuarios de otros países. La legislación sobre derechos de autor varía de un país a otro, y no podemos facilitar información sobre si está permitido un uso específico de algún libro. Por favor, no suponga que la aparición de un libro en nuestro programa significa que se puede utilizar de igual manera en todo el mundo. La responsabilidad ante la infracción de los derechos de autor puede ser muy grave.

Acerca de la Búsqueda de libros de Google

El objetivo de Google consiste en organizar información procedente de todo el mundo y hacerla accesible y útil de forma universal. El programa de Búsqueda de libros de Google ayuda a los lectores a descubrir los libros de todo el mundo a la vez que ayuda a autores y editores a llegar a nuevas audiencias. Podrá realizar búsquedas en el texto completo de este libro en la web, en la página `http://books.google.com`

NEDL TRANSFER
HN 5VWH $

Digitized by Google

EX LIBRIS

SILAS W. HOWLAND

HARVARD COLLEGE LIBRARY

FROM THE COLLECTION OF

SILAS W. HOWLAND

RECEIVED BY BEQUEST NOVEMBER 8, 1938

Digitized by Google

ACION

S

EGLAS

UEGO

EDRÉS,

DOR,

nado á este juego.

36.

TARIA DE VALDES,
Gallegos.

Digitized by Go

SG 3638.86.3

HARVARD COLLEGE LIBRARY
BEQUEST OF
SILAS W. HOWLAND
NOVEMBER 8, 1938

Digitized by Google

EL FILIDOR

L ALJEDRES.

ELIMINAR.

se usa en el juego de
s blancos y negros al-
ancos de las esquinas
no derecha de los dos

n: el Rey, la Reina,
ques [ó Castillos] con
debe tener el contra-
do siguiente.

la Reyna en el 60,
2, los Caballos en el
(57 y 64), los Peones
y 56.

en el 4: los Arfi-
n el 2 y 7: los Cas-
en el 9, 10, 11, 12,

y se llaman: el Ar-
o del Rey (63 y 7);

Digitized by Google

Rey se llaman Peon del Rey [53 y 13: Peon del
l del Rey [54 y 14]: Peon del Caballo del Rey
y 15): y el Peon del Castillo del Rey (56 y 16).
del lado de la Reina se llaman Arfil de la Rei-
59 y 3): el Caballo de la Reina [58 y 2]: el Cas-
de la Reina (57 y 1): el Peon de la Reina (52
2): el Peon del Arfil del Rey [51 y 11]: el Peon
Caballo de la Reina (50 y 10): y el Peon del Cas-
de la Reina [49 y 9].

El Rey solo puede dar un paso á la vez (es-
to cuando se encastilla, y cuyo movimiento se des-
irá despues) así hácia adelante como hácia atras,
movimiento recto orizontal y diagonál. (Colóque-
el Rey en el 37, y podrá moverse al 25, 29, 30,
46, 45, 44 y 36).

La Reina puede moverse en las mismas direc-
nes que el Rey, con la ventaja de estenderse has-
el último cuadro. (Colóquese á la Reina en el
y podrá moverse al 5, 61, 16, 58, 40, 33, 64 y
á cualquiera de los cuadros intermedios de estas
enciones, caso que no se le interponga otra pieza).

El Castillo solo tiene dos movimientos, el ori-
tal para ambos lados, y recto para detras y pa-
adelante con la misma estension de cuadros que
Reina [Colóquese el Castillo en el 37, y podrá
verse al 5. 61. 33 y 40, ó á cualquiera de los
dros intermedios, si alguna pieza no le interrum-
su marcha en estas divisiones].

El Arfil solo tiene el movimiento diagonal que
de estenderse hasta el último cuadro. [Colóquese
Arfil en el 37 y podrá moverse al 16, 58, 1, 64,

en blanco, deberá sal-
os á que debe ir, y es-
á uno de los cuadros
Colóquese el Caballo en
y podrá moverse al 20,
que son negros, saltan-
, que puedan estar en el
lvierte, que no siempre
cuadros, pues segun el
ntrará unas veces solo 6
otras 3 y otras 2; colo-
r al 64, 48, 39, 37, 44
se en el 57, que salta-
va color: colóquese en
, 45 y 61, otro tanto
óquese en el 63, y sal-
n sucederá lo mismo si
en el 64, y solo podrá
ería si estuviese en 57.
ovimiento recto y siem-
ia que siempre que ellos
stán colocados, pueden
juzga conveniente, por
9 al 50, pueden avan-
espectivos cuadros, des-
primer movimiento de
es decir, del 49 al 41,
n movimiento al 25, y
ante; lo que servirá de
de ambos lados. Debe
as comen á las contra-
mueven para jugar, á
recisado á jugar con el
con el diagonál no pu-

Digitized by Google

no podrán ni comerse, ni pasar adelante si uno ú
o no perece: pero si está colocado un Peon blan-
n el 37, y otro negro en el 28, ambos pueden
nerse uno á otro].

Cuando un Peon avanza hasta la línea real, pue-
coronarse inmediatamente de Reina ú otra cual-
era pieza de las que se hayan perdido al princi-
del juego, siendo su lugar el cuadro á donde
llegado.

Ninguna pieza ó Peon, [escepto el Caballo]
de pasar por encima de otra pieza ó Peon que
ga adelante.

Las piezas pueden comer á cualquiera de las
zas ó Peones que se encuentren en la línea de
direccion, quedándose en el cuadro en donde se
aba la pieza ó Peon comida. [Colóquese á la Rei-
blanca en el 60, y un Caballo negro en el 46; la
na puede comerlo, en cuyo caso quita el Caba-
y se coloca la Reina en el 46. Si se encuentra
Caballo en el 45, y la Reina en el 60, esta no
de tomar al Caballo, pero él sí puede comérsela, y
colocará despues de hacerlo en el 60, donde se
ontraba la Reina.

No se está obligado á comer ninguna pieza ni
on, ya porque uno lo ataque, ó ya porque el con-
io la ofrezca, pues puede uno rehusarlo si se cree
pio.

El derecho de comer es recíproco, y así es, que
ualquiera pieza del adversario se puede comer
la misma con que puede él hacer otro tanto.
este caso la escelencia del juego, consiste en

Digitized by Google

er la pieza ó Peon que
oner una pieza ó Peon
usa el Jaque, ó mover
nde se ponga libre del
e hacer ninguna de es-
el Rey en Jaque ma-
o el juego, porque sien-
ue se encuentra en es-
cluida aunque queden en
as y Peones.

e el juego por el senti-
se colocan las piezas
ca del Rey negro, cuan-
erse sin caer en Jaque,
jugada, y sin tener nin-
o que puedan jugar, es
ncas, pues ha puesto al
to se llama *Stale mate:*
tellano por *Mate viejo*].
el 33, y Peones negros
y blanco en el 44, un
ones blancos en el 38
e mueve el Rey blan-
el juego, porque se le
es no se puede mover
de no ser muerto por
42, porque se lo pro-
que es necesario que
o de otro por un cua-
avanzar sus Peones ne-
le impiden el paso].
la misma persona del
el que lo hiciere está
dio de la palabra Ja-

Digitized by Google

eguir jugando como si no existiese tal Jaque. S
que ataca en la próxima jugada dá noticia del Ja
ue, entónces cada uno debe deshacer las dos juga
as que se habian hecho una por cada parte, como
ue fueron falsas, y el Rey que está en Jaque tra
rá de salir de él. (Siendo la Reina de tanto valor
uchos jugadores le anuncian el Jaque con las pa
bras, *Juque á la Reina*).

LEYES DEL AJEDRÉS.

1. Cuando se toca una pieza ó Peon, se está
bligado á jugarla siempre que no sea para compo-
rla por estar mal colocada, lo que se debe adver-
r asi.

2. Despues de haber soltado la pieza ó Peon, ya
o se puede deshacer la jugada, ni para jugar la
isma pieza en otra parte, ni para jugar con otra
ferente; pero siempre que no se suelte hay derecho
ara moverla a donde se quiera.

3. Si se toca cualquiera pieza ó Peon del con-
ario con el objeto de comerla, tiene éste el de-
echo de obligar á que sea comida, si es que se
uede; pero si fue equivocacion por parte del que
ataba de comer, tambien puede compeler á este á
ue mueva su Rey, siempre que de ello no le resul-
o ponerse en Jaque.

4. Si por equivocacion ú otro motivo se hiciese
lguna jugada equivocada, el contrario puede obligar
l que la hizo á que mueva su Rey, (como en el
rtículo 3.°); pero si no lo ha observado sino luego

Rey, como en el ar-

n Jaque sin advertirlo,
se, y por consiguiente,
existiese; pero si á la
entónces ambos deben
como que han sido fal-
e en que se halla.
ue dá un Jaque, aun-
r lo cual se mueve ó
Peon, en este caso se
ontrario no ha acaba-
e le toca.
e al Rey del contrario
deje á su Rey en Ja-
ue al moverla ponga al
d en el 19, Rey ne-
21; los negros no pue-
noviendo al Caballo al
egro quedará en Jaque

illar el Rey habiéndo-
o es, por haberlo he-
do el Castillo con que
ontrario puede obligar
Castillo del que hizo

r primero, debe echar-
mer juego los jugado-
ivamente; mas si un
eza ó Peon, debe te-

Digitized by Google

L VALOR Ó PODER RELATIVO QUE TIENEN LAS PIEZA ES EL SIGUIENTE.

1. El valor del Peon intrínsicamente es de...2 ero como puede tener la fortuna de coro- arse en Reina, ú otra cualquiera pieza teni- a en consideracion, esta ventaja que se au- enta segun se aproxima á la línea real, se le stima en..... 3 $\frac{3}{4}$.

2. El Rey como atacador y defensor de mismo, y de otras piezas se le estima en.. 6 $\frac{1}{2}$. ero esta pieza al principio del juego, y co- o objeto definitivo que es del juego, es ines- mable ..... 0.

3. El del Caballo es de..... 9 $\frac{1}{4}$.

4. El del Arfil es de..... 9 $\frac{3}{4}$.

5. El del Castillo es de..... 15.

6. Idem el de la Reina..... 23. $\frac{3}{4}$

El conocimiento de esta proposicion, presenta un edio de rectificar algunas veces dos piezas inferio- es por una superior, como dar un Arfil y un Caba- o por la Reina, siendo así, que las dos primeras so- valen 19, cuando la última tiene el valor de 23 $\frac{3}{4}$.

REGLAS PARA JUGAR.

PARA PRINCIPIAR EL JUEGO.

1. Sacar fuera los Peones antes que las piezas, y espues sostenerlos con éstas.

2. El modo de abrir bien el juego, es sacar has- dos cuadros el Peon del Rey, el que si es atacado uede defenderse con el Peon de la Reina, haciéndo-

Digitized by Google

endidas unas con otros,
el contrario, pierda otro,

novimiento de los Peones
ebe avanzar inconsidera-
ntrario no se haya encas-
e le facilitaría el encasti-
enos fuerzas ó mas des-

de la línea de enfrente
den completamente que
n el juego de uno, ó que
so.
Peones en una línea pa-
guno de ellos, hasta que
io de uno; y lejos de con-
es el Peon atacado. (Co-
en 36 y 37, y dos Peo-
Peon negro del 21 se
del 36 se adelantará al

colocarse los Peones en
la al Caballo contrario
uno. Téngase muy pre-
Caballo; primero por el
o caracteriza: segundo:
oscada, como que salta
rcero: porque su Jaque
le ó moviendo el Rey:
te cuando ataca, ame-
ez, y algunas ocasiones
ra comerse luego la que
o brecha; y últimamen-
or que las otras, es mas
o que de hacer cambio

Digitized by Google

8. Cuando los Peones estén separados del cen
ro, esfuércese á aumentar el número del lado qu
stuviese mas fuerte; y si se tienen dos Peones en e
entro, hágase igual esfuerzo en juntar cuantos se
osible.

9. Cuando al principio del juego se tienen un
dos Peones muy avanzados, [sin estar perfecta-
nente sostenidos] se debe contar con que son per
lidos.

10. Un Peon avanzado á las líneas del contrario
iempre que esté bien sostenido, casi siempre comerá
una pieza; pero un Peon del resto de los otros, pocas
veces es de valor.

11. Dos Peones con un cuadro de interválo no
puede considerárseles sino como uno solo. [Colóquen-
se en 35 y 37 dos Peones, y tres en una línea direc-
ta; no puede haber una situacion peor: colóquense tres
Peones en 26, 34 y 42].

12. Dos Peones en una línea directa no es des-
ventajoso, si es que están rodeados de tres ó cuatro
mas. Tres Peones juntos son fuertes. [Colóquen-
se tres Peones blancos en 28, 35 y 37], pero cuatro
formando cuadro: (colóquese á mas de los anteriores
otro Peon en 44): con la ayuda de otras piezas bien
manejadas, probablemente puede avanzarse un Peon
hasta coronarlo de Reina.

13. Al principio del juego no deben sacarse fue-
ra las piezas, pues solo se conseguiria perder movi-
mientos porque el contrario puede atacarlas con un
Peon y hacerlas retirar: por lo tanto, no deberá sa-
carse la Reina en particular hasta que el juego no es-
té bastante abierto.

zar para protejer los otros

cuidado en no apiñar el
ezas juntas; pues si se ha-
retirarse segun y como

eva una pieza que el con-
on un Peon. téngase por
ado, que es una mala ju-
de avanzar él, al paso

ATAQUE.

ario saque fuera sus pie-
sus Peones, se les debe
pronto como sea posible,
l apiñarlo, y hacerle per-

na precipitacion, avanzan-
s perfectamente con otros,
tacará uno, ó se verá ata-

o esté bastante abierto, se
tencion el estado en que
ntrario, para comenzar el
e que se tenga contra el

car antes de haber con-
hacer el contrario en la
uencia de la que se haga,
sus designios antes que

en estado próspero, tén-
o desviarse de seguir los

Digitized by Google

l contrario puede ofrecer poniéndola delante co
a intencion, que se la coman en la trama; y po
o tanto ganar un movimiento que pueda frustrar lo
esignios.

6. Luego que se vea que es infructuoso un ata
ue directo que se haga al Rey contrario, se debe ha
er un esfuerzo, para que antes de dárselo se le co-
na, ó se le ofrezca cambio de aquellas piezas, ó Peo-
es que están cubriendo, ó deben defender al Rey.

7. Si en seguir un ataque bien dirigido se en-
uentra necesario forzar el paso por entre la de-
ensa del contrario con la pérdida de algunas piezas,
que contando las jugadas que se puedan, se vé
l logro de la victoria, acométase sangrientamente,
sacrifíquese una ó dos piezas para conseguir el
n. Estos ataques sangrientos hacen concluir los
uegos.

8. Nunca se ataque al Rey del contrario sin una
uerza suficiente; y si él lo hiciere y no hubiese fuer-
as para repelerlo, ofrézcasele cambio; si él se re-
ira por la oferta, es claro que pierde un movi-
iento.

9. No se encierre con las piezas al Rey del con-
rario, para no esponerse á darle por una inadverten-
ia Mate viejo.

10. Siempre que se tenga suceso en abrirse ca-
ino hácia el Rey del contrario con dos ó tres
eones, debe esperarse como casi cierto ganar el
uego.

11. Hágase un esfuerzo para tener un movimien-
o en emboscada; esto es, colocar un Peon, ú otra
ualquiera pieza, delante de un Arfil, Castillo ó Rei-
a, cosa que al mover el Peon ó la pieza se pon-

o cual frecuentemente se
ntaja.

stillo y Arfil obran á dis-
lo general, que cuando se
nga cerca del Rey contra-
stancia no es probable se
ntemente evitan el que se

go consistiese en Peones,
comer á los Arfiles con-
posible, porque ellos pue-
los Castillos, que se avan-

oyectando un ataque, es-
er conciliando con dicho
n tal disposicion que pue-
quiera.

RA COMER.

za del contrario para co-
aparse, no hay que apre-
ntrario ver primero si se
niento en cualquiera otra
iando se pueda hacer des-

comer una de las piezas
n dos de las de uno, me-
dos se deberá tomar con
rlo con la una ó ejecu-
empre es materia impor-
unas veces aun para ga-

Peones del contrario se
no para comerlos al ha-

Digitized by Google

lor abstracto que tenga cada una de ellas, sino el q
les dé la particular posicion en que se halla el
tado del juego

4. Cuando el contrario tenga un Peon en la l
nea fronteriza al Rey de uno, no es siempre buen
comerlo, pues frecuentemente sirve de salvaguard
y proteccion. (Colóquese un castillo negro en
5, un Peon id. en 45, el Rey blanco en 53); de co
siguiente el Peon negro proteje al Rey del ataque d
Castillo.

5. Cuando parezca que el contrario ha dejad
una pieza para que se la coman por medio de precau
cion, debe considerarse antes de tomarla, qué jugad
importante quiere hacer por sorpresa.

REGLAS DE DEFENSA.

1. Debe tenerse mucha precaucion en no permi
tir que el contrario avance uno de sus Peones á dos
de las piezas; lo que se llama Orquillarlas. Los Ca-
ballos y Castillos son los que particularmente est-n
espuestos á estos ataques, porque los Peones pue-
den comerlos sin que ellos puedan hacerlo con
éstos.

2. Nunca se coloque á la Reina delante del Rey,
pues de lo contrario estaba espuesta a ser atacada
por un Castillo, ú otra pieza; en cuyo caso si no
se tiene alguna que interponer deberá ser sacrifica-
da la Reina por otra pieza inferior, puesto que no
se puede mover sin quedar el Rey en Jaque. (Co-
lóquese un Rey blanco en 61, y una Reina id. en
53, un Rey negro en 4, y un Castillo id. en 16;

Digitized by Google

porque entónces el Casti-

una de las piezas ó Peo-
s á la vez, se debe hacer
as tantas que la defiendan,
án ser de menos valor que
de haber cambio resulte
que no se puede salvar
atacando una de las pie-
enas ó mejores, con lo cual

Caballo contrario horqui-
lor que él, como que de-
una de ellas, y quizá de
tillo blanco en 5, la Rei-
lo negro en 37; si el Ca-
orquillará á la Reina y al
se perderá una de estas

acadas dos piezas del mo-
ulo se dice, al elegir cuál
o se tendrá en considera-
, sino el que les dé la par-
alle el estado del juego.
uego las piezas mas pode-
dan, protéjanse las ataca-
s valor, para tener las ma-
mas importancia.
evitarse que el contrario
uego entre las piezas de
Arfiles sostenidos por los
r la Reina, pueden deci-
uno solamente tiene em-

Digitized by Google

Arfil del Rey contrario ataque al Peon del Arfil
Rey, pues siendo dicho Arfil la pieza mas peligr
para formar un ataque, debe hacerse un esfuerzo
ra cambiarla por el Arfil de la Reina, ó desalojarlo
otro cualquier modo cuan pronto sea posible.

9. Al principio del juego, no se permita que
contrario redoble sus Castillos, particularmente cu
do sea en juego abierto. [Colóquense dos Casti
en el 5 y 13, 7 y 15, ó en otros cuadros por e
estilo].

10. Siempre que se mueva al Rey, trátese si
posible, de colocarlo en un cuadro en donde uno
los Peones del contrario lo proteja contra los ataqu
de sus mismos Castillos. (Colóquese un Castillo n
gro en el 4. un Peon id en el 36, y el blanco en 5
moviendo el Rey al 52, el Peon negro evita que
Castillo le dé Jaque).

11. Cuando se tenga una cadena de Peones, s
guidos unos de otros en una línea oblicua, procúr
se mucho conservar el Peon de la vanguardia. (Co
lóquense cuatro Peones blancos en 29, 38 47 y 5
el del 29 es el Peon de la vanguardia).

12. Cuando á uno le ataquen una pieza en te
disposicion que sea dificil salvarla. no se esponga a
riesgo de perder el juego haciendo cualquiera ataqu
á fin de conservarlo; pero sin embargo, trátese d
descubrir como puede molestarse al contrario po
otra parte; porque frecuentemente sucede, que mien
tras corre locamente tras de una pieza, entónces se
le pueden comer uno ó dos Peones, ó situarse de ta
modo, que le cause su destruccion.

Digitized by Google

13. Algunas veces es muy conveniente que cuan

ar qué proyectos se pro-
y si ha afectado los planes
gan hasta que el mal que
vitar que mientras se ocu-
contrario pueda tomarlo

a en el caso de solo de-
vé forzado á jugar con-
in de transtornar los pla-
i, que el que ataca raras

CAMBIO.

io sin razon, pues de ha-
npeoraría la situacion de
a; pero deberá hacerse lo
ntre uno mas fuerte, par-
ieza de mas, y observan-
ue mate inmediato, sien-
que se hace es una nue-
to es, cuando ganando un
anto, no se caiga en el pe-
to, se deben hacer cam-
uedan.
sible, evítese cambiar el
or el Peon del Arfil del
o el contrario [14, 54], ó
13) por el del Arfil de la
); porque los Peones del
ntro, é impiden completa-
ntrario lo dañen á uno.
do una pieza, y el con-

Digitized by Google

4. Si se tiene un Caballo sostenido por dos Pe
nes. (colóquense dos Peones blancos en 35, y 3
y un Caballo idem en el 28), si el contrario no tuvi
ne ningun Peon que avanzar para atacarle, en e
se caso vale tanto como un Castillo, y le será ta
incómodo que se verá impedido á atacarle con una d
sus piezas, y entónces se tendrá la ventaja de rèuni
los Peones.

5. No hay que amedrentarse mucho de perder u
Castillo por una pieza inferior, porque aunque este e
el segundo de la Reina relativamente en su valor, si
embargo pocas veces entra en accion para obrar, sin
nasta el fin del juego; y regularmente es mejor tene
una pieza inferior en juego que una superior fuera
de él; así es, que cuando el Castillo no tenga mo-
vimiento de su lugar, y las piezas del contrario ha-
yan hecho algun progreso en el juego, parece pru-
dente hacer un cambio.

6. Si el contrario atacase á la vez á la Reina
y otra pieza, y que al mover la Reina se debe per-
der la pieza, se tendrá presente, que si se puede co-
mer dos piezas en cambio de la Reina, muchas ve-
ces puede ser prudente hacerlo mas bien así, que no
el retirarse.

7. Si sucediese que el juego se amontonase, de-
be hacerse un esfuerzo para abrirlo, aun cuando sea
necesario hacer cambio de piezas ó Peones.

REGLAS PARA DAR, Y EVITAR JAQUES.

Digitized by Google

1. Jamas se dén Jaques infructuosos, pues por

ta; ya para que haciendo
a deje espuesta una de sus
e con el hecho de moverse,
stillarse; y en fin, para que
rada, y que no puede sal-
resultará el que para li-
a pieza que impedía el es-

ucho, que mientras se está
e en uno, ó dos movimien-
as todas las piezas, no se
a dicho Jaque al hacer el
nto.

el contrario tiene la felici-
dóblese el cuidado en cada
mover una pieza, ó el qui-
para ponerla en otro malo,
s muy fatales, aun cuando
e.

Jaque con una pieza que
y comida al avanzar un
se espone á comer solo un
a. [Colóquese un Castillo
en 40, un Rey blanco en
en 61: si dándose Jaque al
riese éste jugando el Ca-
se moverá á 48, y tomará

Digitized by Google

DE LOS VARIOS JAQUES MATES.

En un libro antiguo sobre el Aljedrés, publicado e 1652, *se les dá la siguiente denominacion á los va rios Jaques mates.*

1. El mate de una Reina..... *Mate gracioso.*
2. El del Arfil..... *Idem suave.*
3. El del Caballo..... *Galante.*
4. El del Castillo. (Dentro) Fuerte..... *Fuerte.*
5. El del Peon..... *Degradante.*
6. El mate por descubierta... *Industrioso.*
7. Mate ahogado..... *Vergonzoso.*
8. Mate viejo..... *Deshonroso.*

A ESTOS SE PUEDEN AÑADIR LOS SIGUIENTES.

9. Mate al medio del tablero... *Desgraciado.*
10. Mate á las dos jugadas.... *Majadero.*
11. Idem á tres..... *A un chambon.*
12. Idem á cuatro. [Dentro]. A un descuidado..... *A un descuidado.*
13. Idem á cinco..... *A un inesperto.*
14. Idem á seis ó siete..... *Mate pronto.*

NOTAS.

1. Rey blanco en 27.—Reina idem en 26.—Rey negro en 25 —O el Rey blanco en 22.—Reina idem en 15.—Y Rey negro en 8.

2. Rey blanco en 24.—Arfil idem en 22 y 21.—Rey negro en 8.

Digitized by Google

3. Rey blanco en 26 —Caballo idem en 19.—Rey negro en 9.—Arfil idem en 1.—Caballo idem en 10.

Castillo idem 57 —Arfil idem
Moviendo el Arfil se le dá

1.—Caballo idem en 14.—
lo idem 7.—Peones id. 15 y
dá un mate ahogado.
1.—Peon idem en 13.—Rey
blanco en 18.—Reina idem

.—Reina idem á 37.—Peon
en 29.—Reina idem á 22.—

piezas de ambos lados en sus
gan. primero: las blancas del
13 al 29.—Segundo: blancas,
á 40
en su lugar como en la ju-
Primera blancos, 53 á 37.
gunda: blancas, 62 á 33.—
era: blancas, 60 á 32, dando
.
mo las anteriores, juega: pri-
37.—Negras, de 13 á 29 —
35 —Negras de 11 á 27 —
a 46 —Negras, 16 á 24.—
14, comiendo y dando Jaque
que no puede, ni interponer
á la Reina, por estar defen-

las piezas en su lugar, juegan:
37. Id. las negras, de 13 á 29.
á 4 ..... Id.. de 6 á 34.
á 35..... Id.. de 10 á 26.
á 28..... Id.. de 2 á 19.

Digitized by Google

14. Id. puestas las piezas en su lugar, juega

1 ª Piezas blancas, de 53 á 37. Negras, de 13 á

2. ª .....Id.....de 62 á 35. Id.... de 10 á

3. ª .....Id.....de 35 á 28. Id.... de 11 á

4 ª .....Id.....de 28 á 42. Id.... de 9 á

5 ª .....Id.....de 60 á 46. Id.... de 25 á

6 ª .....Id.....de 46 á 14. comiendo y dan

Jaque mate al Rey negro.

15. Puestas las piezas tambien en su lugar, jueg

1. Blancas, de 53 á 37. Negras, de 13 á 29,

2. Id. de 52 á 44. Id. de 15 á 23,

3. Id. de 63 á 46. Id. de 14 á 30,

4. Id. de 37 á 30, (comiendo). Id. de 23 á 30,

5. Id. de 46 á 29, (idem). Id. de 12 á 20,

6. Id. de 60 á 32, (dando Jaque). Id. de 5 á 13,

7. Id. de 32 á 14, dando Jaque al Rey negro.

Digitized by Google

endo al Rey á dos cuadros en
colocando al Castillo al la-
e afuera.
la el Rey negro en su propio
l 7, y colocando el Castillo
el lado de la Reina, movién-
ido el Castillo del 1 al 4: del
castillar el Rey blanco.
arse el Rey si él se ha movi-
llo con quien trata de encas-
ntre él y el Castillo interme-
cuando se le dé Jaque, ni
se ponga en Jaque: segun al-
e encastillarse, si el cuadro,
guardado, ó atacado por una

castillarse, solo se tiene una

taja en encastillarse, porque
se consigue poner en accion
d al Rey.
y, se procurará poner á cu-
trario, á los Peones que tiene

jugar al Rey al cuadro de su
orque generalmente es la me-

astillar al Rey sin mucha ur-
e los Peones del Caballo y
on los que despues lo han de

Digitized by Google

Peones que cubren al Rey, y si se ataca con ellos, con mucho cuidado.

9. Cuando los Reyes se hayan encastillado por dos opuestos, deberá atacarse al contrario con los P nes del lado donde se halle su Rey, sosteniéndolos c las piezas, especialmente con la Reina y los Castill y si el Rey de uno tuviere en su línea fronteriza t Peones, consérvese esta situacion en cuanto sea p sible.

REGLAS PARA LA CONCLUSION DEL JUEGO.

1. Téngase muy presente, que al concluirse el ju go, el Rey es la pieza mas principal, y no se le de en inaccion; pues por este medio generalmente se ga nan las jugadas, y la victoria.

2. Teniendo cada uno solo tres ó cuatro Peone en diferentes lados, sin tener ninguna pieza, los Reye deben esforzarse en ganar el movimiento. (Colóques al Rey blanco en 54, al negro en 37; el blanco ganar el movimiento ál 53, ó el negro al 38; y en ambos ca sos se le impedirá al Rey contrario avanzar.)

3. Con un solo Peon no se puede ganar, si el Rey contrario se halla delante de dicho Peon. (Colóquese al Rey blanco en 35, Peon id. en 43, Rey negro en 51; á cualquiera que le corresponda, deberán ser ta- blas, ó el Rey negro ganar el juego por Mate viejo.) El modo de defenderse el Rey negro, es no permitir que el blanco se ponga un paso antes que su Peon, por lo que siempre le saldrá al encuentro el Rey ne- gro, poniéndose enfrente.

Digitized by Google

E QUE SON TABLAS.

al 34, el negro al 58, ó 59,
gro, de 59 á 58 retrocedien-
pone el Rey negro otra vez
rá. que no saliendo de estos
Rey blanco avanzar al 50 ó
ta tomar para ganar el jue-
por el otro lado, poniéndose
o saldria de los cuadros 51,

IERDEN LAS BLANCAS, POR
RO EN JAQUE VIEJO.

en 34, el Rey negro en 59;
gro en 58; Peon blanco en
blanco en 43, queda el Rey

NAN LAS BLANCAS POR JUGAR
EY NEGRO.

co en 34, el Rey negro en
l Rey negro en 58; el Peon
e de Reyna, y ganando el
Rey negro en 52.
se puede ganar el juego, si
te de él. (Colóquese el Peon
Rey negro en 59, quien no
Peon á Reina, por ejemplo,
gro á 58; Peon blanco á 43,
anco á 51, Rey negro á 52;

Digitized by Google

5. Dos Peones contra uno deben ganar el ju casi siempre, escepto un Peon y un Arfil, y que se lle el primero en la línea del Castillo, y que el A no domine el cuadro de la línea real en que debe ronarse, por estár en color contrario. (Colóquese Rey blanco en 39, Arfil id. en 30; Peon id en 24 Rey negro en 6. El Rey negro puede evitar que corone el Peon á Reina, y sucederá lo contrario el Arfil estuviese en 29, que es el color que domina

6. Dos Caballos sin el ausilio de otra pieza ó Peo no pueden dar Jaque mate.

7. Dos Arfiles solos, pueden ganar.

8. Un Caballo y un Arfil, pueden ganar.

9. Un Castillo contra un Caballo, hacen el jueg tablas.

10. Un Castillo contra un Arfil, idem.

11. Un Castillo y un Caballo contra un Castill idem.

12. Un Castillo y un Arfil contra un Castillo, pu den ganar.

13. Un Castillo y un Arfil contra una Reina, ha cen el juego tablas.

14. Un Castillo y un Caballo contra una Reina idem.

15. Una Reina contra un Arfil y un Caballo, pue de ganar.

16. Una Reina contra un Castillo y dos Peones hace el juego tablas.

17. Un Castillo contra un Arfil y dos Peones, ha- cen el juego tablas; porque el jugador que tiene el Castillo no se le puede impedir que lo sacrifique por los dos Peones.

Digitized by Google

Castillo y un Arfil contra el
un Arfil &c. deben contarse
te; y completadas que sean,
as.

NES GENERALES.

hay ni puede haber un solo

e ponga en una situacion que
er ningnna pieza ó Peon, es
r sacado muy mal sus piezas,
haberlas sacado absolutamen-
gado se tendrian movimientos

uir este preliminar con mejo-
iadiendo las sábias y pruden-
ue son:
o de cometer yerros por in-

n humor justo, puesto que no
pañía del amigo que con bon-
o de satisfaccion.
; pues si no se puede conse-
el adversario, se obtenga la
ido dominarse á sí mismo.

Digitized by Google

NOTA.

Habiendo leído con atencion las anteriores reglas y
yes sobre el juego del Aljedrés, siendo una cosa impo
tante el saber abrir el juego, recomiéndase á los aficion
dos, que despues de haber estudiado los huecos de intr
duccion, entonces se deben mover las piezas á los seis
ocho movimientos, segun los varios ejemplos que se pone
y concluir los juegos segun y como cada uno pueda, co
lo cual despues de alguna práctica, se encontrarán e
disposicion de empezar los juegos sin embarazo; lo cu
no es muy comun ni aun en los mismos experimentados.

Digitized by Google

e hallan de venta en la Ala-
o de la Torre, esquina de los
:aderes y Agustinos.

---

on análoga á la historia, 5 *rs.*
ones, 5 *tomos*, 8 *ps.*—*Espi-*
os.—*Clara Harlowe*, 16 *to-*
mo Arte de Cocina, 1 *tomo*,
Nebrija, 14 *rs.*—*Telémaco, en*
mos, 5 *ps.*—*Id. en castella-*
, 20 *rs.*—*Revoluciones Ro-*
Teología de Lugdonenis, 5
cas del Bails, 3 *tomos*, 14
, 6 *ps.*—*Id Tosca*, 9 *tomos*,
tomos, 7 *ps.*—*El Bignola*
ps.—*Id. Vallejo, obra gran-*
id. el Compendio, 2 *tomos*, 7
9 *tomos*, 14 *ps.*—*Coleccion*
itares por el general Rami-
ps.—*Instruccion reservada*
lo, 1 *tomo*, 4 *ps.*—*Corina ó*
—*Pintura del amor conyu-*
adas de la Quinta, 1 *tomo*,
3 *tomos*, 5 *ps.*—*Sitio de la*
Delfina, ó la Opinion, 6 *to-*
s del Castillo de los Piri-
Historia de México, 1 *tomo*,
ita nuevamente traducida del
s Bofetones, á 1 *peso.*—*His-*
os, 8 *ps.*—*El Emilio*, 3 *to-*
c en francés, 2 *tomos*, 5 *ps.*

Digitized by Google

en el Oriente, 2 tom. con 4 lám. finas, 3 ps.—La nueva Eloisa, en 6 tom. 16 avo, de lujo, en francés, 8 ps. —El espejo de las Señoritas, 4 ps.—El Filidor, 2 rs.—Un cuaderno de Juego de prendas y cuentos, 4 rs.—Angela y Juanita, al ínfimo precio de 4 rs.—Chantreau, arte de hablar bien el francés, ó gramática completa, nueva edicion, aumentada y variada la ortografía segun las últimas reglas de la academia española, 1 tom. en 8 mayor, 20 rs. —Treinta selectas muestras para aprender á escribir, con un transparente de nueva invencion y su forro, 3 ps.—El Quijote, en 6 tomitos 16 avo, impresion de Paris, bella edicion, 7 ps.—Un cuaderno Ortología de Chouzal, 2½ rs., y pizarras de varios tamaños de carton.

Digitized by Google

Digitized by Google

Digitized by Google